

Les Maladreries

Ma sixième mort fût la plus pénible de toutes. Je contractais le Choléra à Menhyldis en Belgik lors de mon retour de Germanie. J'avais abrégé mon séjour en la cité de Madgburg pour fuir une épidémie de peste bubonique. Me croyant sauf je décidais de faire étape à Menhyldis afin de me reposer ainsi que mon coursier. Je ne pus cette fois éviter ce nouveau fléau puisque je fus l'une des premières victimes de cette épidémie.

N'ayant aucune nouvelle de ma noble personne après une journée, le bon aubergiste se décida à entrer dans ma chambre. Il me trouva bouillant de fièvre, la peau déjà marquée de fatals symptômes. Incapable de parler et encore moins d'agir, je le vis après quelques hésitations palper mes vêtements et en sortir ma bourse remplie à craquer de pièces d'or et de diamants. Mon sort était scellé. J'essayai de faire comprendre à ce charognard que je pouvais lui en donner mille fois plus mais il ne comprit pas ou ne voulut y croire. Ces efforts enlevèrent mes dernières forces et je tombais dans une inconscience peuplée de cauchemars.

Une violente douleur au ventre me réveilla. La botte ferrée d'un autre moribond me frappait régulièrement au même endroit alors que de fortes secousses me défonçaient le dos. Tournant la tête je vis que j'étais vêtu d'une vieille chemise rapiécée et allongé sur une charrette puant le fumier, entassé telle une charogne avec d'autres malades.

Chaque pierre du chemin secouait notre carrosse funèbre et agitait la pyramide de membres, de têtes et de torses que nous faisions de spasmes pour le moins étonnant. Ma fièvre aidant, je crus un instant être une partie d'une pieuvre humaine échouée loin de la mer.

Une pluie fine et glaciale engloutissait le paysage, seul semblait exister cette route au bout de laquelle une sombre bâtisse nous attendait. Deux gueux conduisaient notre triste procession. L'un d'eux, l'idiot du village, riait sans cesse et caressait les cuisses d'une jeune mourante. Le second, moins demeuré et homme de goût, portait mes vêtements et conduisait les baudets de l'attelage. Prudent, il portait aussi un masque noir sensé le protéger des miasmes exhalés par nos corps agonisants.

Les autres passagers se montraient d'une compagnie fort peu recommandable. Outre l'homme aux bottes ferrées que je reconnaissais pour le soldat qui m'avait ouvert les portes de la cité, un autre demeurait dans le coma. Frappé subitement par le mal, il portait encore son tablier de forgeron. Enfin par-dessus nous reposait une seconde couche, deux femmes et un enfant. Celui-ci, un jeune garçon, pleurait et appelait sa mère. Il tentait de se laisser tomber du chariot, mais à chacune de ses tentatives, le conducteur lui écrasait les doigts de son bâton. Des deux femmes, l'une était une vieillarde dont les poux en profitaient pour conquérir de nouveaux royaumes et la seconde une pucelle qui captait toute l'attention de notre idiot du village. Visiblement elle était la fille d'un riche marchand voir même la fille du seigneur. Elle portait encore une belle robe de taffetas vert et des rubans de dentelle décoraient sa blonde chevelure. Heureusement pour elle, elle avait perdu toute connaissance. Tous ces malheureux avaient été rejetés par leur famille dès les premiers signes de la maladie. La mort décochait ses traits indifféremment, soldat, marchand, gueux, noble, tous tombaient sous ses coups.

C'est glacé par la pluie d'Automne que nous arrivions au portail de cette sombre bâtisse. Perché sur un plateau isolé, battu par les vents froids il s'agissait de la maladrerie de Menhyldis. Je ne pensais pas que les portes des enfers s'ouvriraient avec un son si banal, un simple couinement.

Extrait des Mémoires d'Erlan de Parye

Les Maladreries

Les maladreries sont les lieux où les malades sont soignés dans l'Europe du Tragique Millénaire. Les vagues d'épidémie, le manque de soins et d'hygiène font que la mortalité est très élevée, chaque communauté d'importance possède de la sorte une ou plusieurs maladreries. Les connaissances médicales ayant périclité depuis les grandes catastrophes, les soins qui y sont donnés sont pour le moins irréguliers. Tout dépend du soigneur principal qui a en charge la maladrerie. Certains sont des charlatans, d'autres des incompétents et au milieu de ces incapables travaillent quelques soigneurs de haut talent.

Certaines maladreries ont ainsi de véritables mouroirs. Les soins sont alors inexistants et on attend que le malade meurt pour en jeter un autre sur sa paillasse. Dans les bas quartiers des grandes villes, on entasse littéralement les malades les uns sur les autres. Lors d'épidémie, ces pratiques causent une mortalité parmi les atteints de 99%. Après les batailles, les maladreries des environs reçoivent des monceaux de blessés qui périssent pour la plupart.

L'emplacement d'une maladrerie est toujours choisi pour son isolement. Elles sont construites à l'écart des villes et des routes. Il n'est pas rare qu'elles utilisent des ruines du Tragique Millénaire comme bâtiments.

Les Lieux Types

Toutes les maladies présentent les mêmes dispositions. Voici une liste des lieux types d'une maladrerie.

Le Cimetière

Poussière tu es, poussière tu retourneras. Tôt ou tard, l'homme doit mourir. Chaque maladrerie possède un cimetière où finissent les trépassés. Ceux-ci sont assez modestes, la plupart des morts étant repris par leur famille et enterrés près de leur demeure. Les cimetières se situent

généralement à l'écart de la maladrerie. Contempler un cimetière pour un malade ne favorise pas la cure.

La Fosse Commune

La fosse commune d'une maladrerie est utilisée lors des épidémies. La quantité de morts est telle que les serviteurs ne peuvent creuser suffisamment de tombes pour chacun. Les corps sont alors jetés pèle mêle dans une fosse puis recouverts de quelques pelletés de chaux vive. Cet endroit est l'un des plus évités d'une maladrerie. On dit souvent que les esprits des morts qui n'ont pas reçus une sépulture décente reviennent entraîner dans la fosse ceux qui la longent de nuit. La encore, les fosses communes sont construites à quelques distances de la maladrerie.

Le Bûcher

Certaines maladreries préfèrent l'usage de bûchers à celui de la fosse commune pour régler le problème des victimes d'une épidémie. Cette solution est retenue dans les contrées où le bois est abondant.

Le Laboratoire

C'est l'endroit où les soigneurs réalisent les onguents, potions et autres remèdes destinés aux malades. C'est aussi là qu'ils conduisent leurs diverses expériences et recherches. L'accès est souvent strictement surveillé par les gardiens.

Les Quartiers du Haut Soigneur

A tout seigneur tout honneur, il s'agit des meilleurs quartiers de la maladrerie. Certains vivent même dans de petits manoirs.

Les Quartiers des Soigneurs

Les soigneurs occupent fréquemment une même bâtisse, souvent turbulente. Les jeunes soigneurs ont pour habitude de se réconforter lors de libations particulièrement déchaînées. Ils poursuivent souvent de leurs plaisanteries les visiteurs en bonne santé.

Quartiers des Gardiens et Serviteurs

Ceux-ci ressemblent en tout point aux demeures des serviteurs de la noblesse, sobres, dépouillés pour ne pas dire frustres.

Les Quartiers des Malades

Ceux-ci varient suivant les maladreries d'une étable ouverte aux quatre vents à des chambres individuelles pour les malades fortunés. Plusieurs locaux aux conforts différents coexistent souvent dans une même maladrerie. Chacun est alors logé selon la fortune de sa bourse.

Quartiers des Contagieux

Cet endroit ressemble toujours à une prison. Souvent, ces malheureux essayent de fuir ces mouroirs et représentent un danger pour les personnes encore saines. Des barreaux garnissent les fenêtres, de solides serrures d'acier ferment les portes, un plafond en chêne ou un autre matériau résistant empêche toute évasion par le toit.
Certains enchaînent même les malades aux murs pour ne prendre aucun risque.
Ce quartier se situe à l'écart des autres bâtiments de la maladrerie.

Les Cultures

Certaines maladreries possèdent des cultures où peuvent travailler les convalescents.

Les Dépendances

Toutes les maladreries possèdent les dépendances habituelles, écuries, caves, grenier à provisions,…

Les Figures Types

Le Haut Soigneur

Ce titre désigne celui qui dirige la maladrerie. Il s'agit toujours d'un érudit ou d'un scientifique. Ses tâches sont diverses, il doit d'abord diriger tout le monde (aides, serviteurs, gardiens), déterminer les traitements, concocter les remèdes, éliminer les incurables… Tout ceci fait que les Hauts Soigneurs deviennent vite des personnages autoritaires. De plus ils sont confrontés sans cesse à la superstition de la population. Pour celle-ci, les maladies relèvent plus de démons, d'esprits et de sorcellerie que de facteurs physiques et tangibles. Aussi les Hauts Soigneurs sont-ils considérés comme de puissants sorciers capables de faire fuir les mauvais esprits ou alors comme de mauvais esprits eux-mêmes. Il est déjà arrivé lors d'épidémie que la populace ai mis à mort un Haut Soigneur qu'elle tenait pour responsable du fléau. Le Culte du Sincère Repentir décrie lui aussi les Hauts Soigneurs. Selon ses préceptes, la maladie, la souffrance, les épidémies sont des présents de Dieu, elles permettent à l'homme d'expier sa faute. Soigner un malade selon ce raisonnement est donc un crime. Plusieurs Hauts Soigneurs ont déjà fini sur les bûchers du Sincère Repentir. Seuls ceux qui gagnent l'affection de la population échappent à ce sort. Le culte hésite toujours à s'en prendre à des personnes emblématiques. De plus, seuls les fanatiques du Sincère Repentir appliquent cette chasse au soigneurs. Bon nombre d'évèks possèdent aussi leur médecin attitré. Après tout leur mission divine leur permet quelques entorses…
La tâche de Haut Soigneur n'est donc pas une sinécure.



Les Soigneurs

Les soigneurs sont souvent des étudiants apprenant l'art de la médecine auprès d'un maître, en l'occurrence le Haut Soigneur. Quelque fois il s'agit aussi de personnes se contentant de ce statut et donnant les soins mineurs et veillant sur les malades.

Les Serviteurs

Les serviteurs s'occupent de toutes les basses œuvres de la maladrerie comme jeter les cadavres dans la fosse commune par exemple. Il s'agit de pauvres bougres, d'âmes dévouées ou encore d'anciens malades guéris et servant leur bienfaiteur par charité ou pour payer leurs soins.

Les Gardiens

Toutes les maladreries possèdent des gardiens. Leur rôle consiste à surveiller les malades, éviter qu'ils s'enfuient. Ceci est à craindre pour les personnes atteintes d'un mal contagieux. Tous préfèrent les laisser agoniser dans une geôle plutôt que de les voir libre.

La tâche de gardien de maladrerie est peu attrayante, mal payée, et le risque d'être contaminé est bien réel. Cependant des individus sont toujours prêts à assumer cette fonction. En dépit de ses désavantages, cette profession permet d'exercer une autorité absolue sans risque d'opposition. Elle offre aussi une « sécurité d'emploi » indéniable, les maladies ne sont pas prêt de disparaître.
Ainsi la plupart du temps les gardiens se limitent aux êtres frustres avides de puissance, prêt à martyriser les malades pour assouvir leur désir. Rares sont les esprits altruistes parmi ces gens. Mêmes les Hauts Soigneurs ont peu de poids sur eux. Les volontaires pour travailler dans une maladrerie sont plutôt rares. S'il les renvoie, il se trouvera certainement sans gardien pour longtemps.



Créer une Maladrerie

Si vos personnages endurent des blessures, contractent des maladies ils chercheront alors un soigneur. Autant dire que des aventuriers sont amenés à fréquenter les maladreries. Cette partie vous propose un système pour générer aléatoirement une maladrerie et tous les détails intéressant vos joueurs, compétences des soigneurs, matériel disponible, tarifs de soins… Vous trouverez à la fin de cet article un fiche de maladrerie sur laquelle vous pourrez conserver ses caractéristiques.
Trois tableaux utilisant des D100 permettent de déterminer les caractéristiques de la maladrerie.
Le premier (Tableau des Compétences) donne les compétences en Connaissance de la Médecine du Haut Soigneur et des soigneurs. Il indique aussi le nombre de personnes y travaillant.
Le deuxième tableau (Tableau des Pays) donne des modificateurs à appliquer au tirage du premier tableau suivant l'emplacement en France de la maladrerie.
Le tableau des tarifs donne les prix de base selon le type de soins.
Le tableau des mentalités détermine aléatoirement l'âpreté au gain du Haut Soignant.

Utilisation du Tableau des Compétences

Le D100 reçoit un modificateur donné dans le tableau II pour les maladreries installées en France. En effet certains duchés consacrent plus de moyens aux soins accordés à la population tandis que d'autres s'en moquent éperdument. Les deux exemples les plus significatifs sont l'Oléan et la Kamarg. Dans le duché d'Oléan, la vie de ses sujets indiffère complètement Shariskan. Certaines maladreries servent en fait de centre d'expérience pour ses sorciers. Les maladreries de ce duché sont de véritables mouroirs confiés à des incompétents. A l'inverse en Kamarg, une partie des taxes servent à financer des maladreries ouvertes à tous les Kamargais.
Ce tableau donne les compétences en Connaissance de la Médecine du Haut Soigneur et des soigneurs. Systématiquement, ils possèdent aussi le même score en Premiers Soins. Leurs scores en Connaissance de la Biologie et de la Chimie sont inférieurs de 20% à leur Connaissance de la Médecine.
Le tableau donne aussi le nombre de personnes travaillant dans une maladrerie. Le maître du jeu répartit ce nombre entre les soigneurs, les gardiens et les serviteurs.
La dernière indication concerne le matériel médical de la maladrerie. Il peut s'agir d'un bonus ou d'un malus applicable à tous les jets de soins. Cela représente à la fois l'abondance du matériel et sa qualité.

- Exemple : Ferlann le chasseur a été gravement atteint à la tête, ses amis cherchent une maladrerie pour le sauver, ses jours sont comptés. Malheureusement pour lui, ils se situent en Picardia. Le modificateur est de -30%. Les dés donnent 99-30 soit 69%. Le Haut Soigneur de cette maladrerie a une compétence de 80+1D10% en Connaissance de la Médecine. Les soigneurs 40+1D10%. La maladrerie compte 9 personnes en plus du Haut Soigneur. Le maître du jeu décide qu'elles se répartissent entre deux soigneurs, trois gardiens et quatre serviteurs. Le matériel présent est très efficace et abondant. Tous les jets de soins se font avec un bonus de 10% : Ferlann a de la chance dans son malheur.



Utilisation du Tableau des Mentalités

Ce tableau génère aléatoirement le rapport à l'argent du Haut Soigneur. Il peut s'agir d'un idéaliste appartenant aux Epykoriens, ou d'un soigneur pratiquant son art uniquement pour l'argent.
Pour trouver la somme à payer, il suffit de multiplier le tarif correspondant aux soins donnés (voir tableau des tarifs) par le facteur donné dans le tableau des mentalités.

- Exemple : les dés sur la table des mentalités donne 95 ! Un escroc. Le multiplicateur est de 1D3+5. Le résultat donne 8, le maximum. Ferlann souffre d'une blessure grave. La table des tarifs donne un prix de base de 600 A. Les compagnons de Ferlann devront payer 8x600 soit 4800 A. La santé n'a pas de prix.

Eric Simon

Tableau des Compétences

D100	Haut Soigneur	Soigneur	Personnel	Equipement
-50 à -41	1D10 %	1D3 %	1D3+1	- 20 %
-40 à -31	20+1D10 %	1D10 %	1D3+2	-10 %
-30 à -21	30+1D10 %	1D10 %	1D3+2	-
-20 à -11	40+1D10 %	1D10 %	1D3+3	-
-10 à 0	40+210 %	10 %	1D3+3	-
01 à 10	50+1D10 %	10+1D10 %	1D3+3	-
11 à 20	50+2D10 %	10+2D10 %	1D3+3	-
21 à 30	60+1D10 %	20+1D10 %	1D4+4	-
31 à 40	60+2D10 %	20+2D10 %	1D4+4	-
41 à 50	70+1D10 %	30+2D10 %	1D4+6	-
51 à 60	70+2D10 %	30+2D10 %	1D4+6	-
61 à 70	80+1D10 %	40+1D10 %	1D6+6	+10 %
71 à 80	80+2D10 %	40+2D10 %	1D6+6	+10 %
81 à 90	90+1D10 %	50+1D10 %	2D6+6	+20 %
91 à 00	90+2D10 %	50+2D10 %	2D6+6	+20 %

Tableau des Pays

Pays	Modificateur
Le Vieux Royaume	- 10 %
La Normandia	0
La Picardia	- 30 %
Parye	+ 10 %
Les Iles de Feu	- 10 %
La Gascoigne	- 30 %
L'Aquitior	0
La Kamarg	+ 30 %
Le Lyonois	+ 20 %
L'Alsaz	- 10 %
La Loreine	0
La Bégik	- 10 %
L'Oléan	- 50 %

Tableau des Mentalités

D100	Haut Soigneur	Modificateur
01 à 10	Altruiste	X 1
11 à 50	Honnête	X 2
51 à 90	Mercantile	X 1D3+2
91 à 00	Escroc	X 1D3+5

Tableau des Tarifs

type de soins	Tarif
Maladie Bénigne	200 A
Blessure	300 A
Brûlure	400 A
Blessure majeure	500 A
Maladie grave	600 A
Maladie mortelle	900 A

Hawkmoon — Fiche de Maladrerie

Nom de la Maladrerie : ____________________
Localisation : ____________________
Protecteur : ____________________
Equipement : ____________________

	Haut Soigneur	Soigneur	Soigneur	Soigneur	Soigneur
Nom :					
Mentalité :					
Connaissance de la Médecine :					
Premiers Soins :					
Connaissance de la Biologie :					
Connaissance de la Chimie :					

Gardiens : ____________________

Serviteurs : ____________________

Type de Soins	Tarifs
Maladie Bénigne	
Blessures	
Brûlure	
Blessure Majeure	
Maladie Grave	
Maladie Mortelle	

Notes : Connaissance de la Médecine pp 37 (Livre du Joueur).
Effet des maladies pp 33 (idem).
Radioactivité, Poisons, Virus pp 216 (La France).

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 9** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en juillet 1992.

Il a été écrit par **Eric Simon** et illustré par **Jacques Callot**.

~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

~~~~~~~~~~~